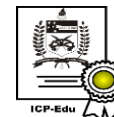




Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Design e Expressão Gráfica
Curso de Graduação em Animação



Documento assinado digitalmente
Flavio Andalo
Data: 11/02/2022 12:13:30-0300
CPF: 712.101.649-49
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Plano de Ensino e Matriz Instrucional – Não Presencial – 2020.1

Código: EGR7105		Nome da disciplina: Desenho de Observação	
Pré-requisito: -----		Equivalência: -----	Ofertada ao curso: Animação
Nome do professor: Clovis Geyer		E-mail do professor: clovis.geyer@ufsc.br	
Tipo: obrigatória	Carga horária semestral: 72	Créditos teórico/prático: 20/52	Período: Vespertino
Ementa	Desenvolvimento da expressão gráfica e da gramática visual. Ferramentas do desenho, materiais e técnicas. Representação visual através do uso de modelos. Percepção e composição de estruturas formais. Estudos de perspectiva, luz e sombra.		
Objetivos da Disciplina	Capacitar os estudantes no desenvolvimento das técnicas e procedimentos básicos do desenho a partir de uma abordagem perceptiva direta dos modelos; Desenvolvimento de recursos expressivos no desenho; Propiciar o desenvolvimento de estudos temáticos através da linguagem do desenho.		
Conteúdo Programático	Linguagem do desenho. Uso dos materiais e equipamentos. Desenhos a lápis e canetas nanquim. Noções de perspectiva cônica: perspectiva central e oblíqua. Luz e sombra. Técnicas expressivas e procedimentos básicos do desenho de observação. Composição. Estudos temáticos: natureza-morta, figura humana, arquitetura, paisagem. Desenhos para apresentação.		

Metodologia	<p>Síncrona: serão utilizados 30% do tempo de uma aula presencial para uma webconferência com os alunos utilizando-se de plataformas que permitam ao professor compartilhar seu desktop com sequência de imagens exemplificando os conteúdos expostos, assim como compartilhar sua atividade de desenhar em uma Cintiq demonstrando, online o processo do desenho, o restante do tempo, também será online a disposição dos alunos que queiram compartilhar seus trabalhos e receber uma avaliação e correção de seus desenho já durante a aula. Para as atividades os alunos buscarão em seu ambiente particular objetos para desenhar e apresentar de forma digital ou com scanner ou fotografia através de celular.</p> <p>Assíncrona: Serão disponibilizados no Moodle as aulas gravadas e editadas, assim como os arquivos demonstrados em aula, em PDF ou PPT. As atividades serão lançadas semanalmente para os alunos enviarem e serem avaliados pelo professor com retorno via email.</p>
Avaliação	<p>Nota 1: Técnicas e procedimentos básicos: croquis, perspectiva, desenho a lápis; (seis desenhos). Nota 2: Técnicas de nanquim. Estudos de composições. (Quatro desenhos) Trabalho final: Três páginas de uma HQ</p>
Registro de Frequência	<p>A AVALIAÇÃO DA FREQUÊNCIA DO ESTUDANTE PODE SERÁ CONTABILIZADA PELA ENTREGA DOS TRABALHOS DESENVOLVIDOS DURANTE O SEMESTRE.</p>
Bibliografia	<p>Será disponibilizada no Moodle a cada encontro</p>

Matriz Instruccional – Cronograma

[illegible]

Código: EGR 7107	Disciplina: História da Arte	Carga horária semestral: (indicar teórica e prática) 54 horas- Teórica
Professor: Rosana Andrade Dias do Nascimento	E-mail do professor: rosana.dias@ufsc.br	
Pré-requisito: XXXXX	Equivalência: XXX	Ofertada ao curso de: Animação

Ementa	Estudos dos diferentes movimentos artísticos ocidentais. Análise comparativo entre os vários movimentos , com ênfase na cultura ocidental e contemporânea.
Objetivos da Disciplina	Apresentar os principais movimentos artísticos e suas contribuições para a arte Compreender a arte em diferentes contextos sociais, históricos e culturais Realizar leituras de imagens artísticas a partir dos conteúdos trabalhados na disciplina
Conteúdo Programático	Apresentação da disciplina aos alunos: bibliografia, programa, avaliação; O que é arte? O conteúdo da obra de arte. O que é arte: conceitos. Arte pura e aplicada; Pré- História: as origens, o naturalismo na arte ou registro rupestre; Arte egípcia: regras estilísticas de representação, as cores e seus códigos, a função das imagens; Arte grega e romana: cânones de beleza, representação do divino, a pintura como narrativa; Arte na Idade Média: arte e religião, objetividade gráfica e funções das imagens. Românico e Gótico

	<p>Renascimento: inspiração clássica; a perspectiva. Arte e conhecimento. <i>"Imitar com inovação"</i>;</p> <p>Barroco: valorização das cores, luz, sombras e movimento.</p> <p>Neoclassicismo: Febre romana. Tradição para inovação. Temas: histórico grego/romano e mitológico. .</p> <p>Impressionismo, Futurismo e Cubismo: A cor. Forma e linha: novas dimensões. Cubismo analítico x Cubismo sintético. Negação do passado; Dinamismo, fim dos museus; Figuras em movimento, tecnologia, velocidade;</p> <p>Dadaísmo; Surrealismo: André Breton lança o Manifesto dos Surrealistas- 1924-</p> <p>Rejeição a ideias ou imagens suscetíveis a razão. Inspiração no subconsciente humano: <i>"atividade paranóico-crítica"</i>.</p> <p>Pop Art, Grafite</p>
Bibliografia	<p>Básica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- GOMBRICH, E.H. A história da arte. RJ: LTC, 2008; 2- PROENÇA, Graça. História da Arte. SP: Ática, 2009; (pdf) 3- STRICKLAND, Carol. Arte comentada: da pré-história ao Pós-moderno. RJ: Ediouro, 2004 (pdf) <p>Complementar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- ARANHA, Carmen Sylvia G. Exercícios do olhar: conhecimento e visualidade, SP: Editora UNESP; RJ: FUNARTE, 2008; 2- ARGAN, Giulio Carlo. A arte moderna na Europa, SP: Companhia das Letras, 2010; 3- CARR-GOMM, Sarah. Dicionário de símbolos na arte: guia ilustrado da pintura e da escultura ocidentais. Bauru, SP: EDUSC, 2004. (Coleção Plural) 4- GARCEZ, Lucilla. Explicando a arte brasileira. RJ: Ediouro, 2006; 5- GOMES FILHO, João. Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma. SP: Escrituras Editora, 2009; 6- JANSON, H.W. História geral da arte. S.P: Martins Fontes, 2007 (volumes 1,2,3) 7- LICHTENSTEIN, Jaqueline (org.). A pintura: a teologia da imagem e o estatuto da pintura, vol.2, SP, Ed. 34, 2004; 8- PRETTE, Maria Carla, Para entender a arte: história, linguagem, época, estilo. SP: Globo, 2008; 9- THEML, Neyde (org.) Linguagens e formas de poder na antiguidade, RJ: FAPERJ: Mauad, 2002; 10- WOLFFLIN, Heinrich. Conceitos fundamentais da história da arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente. São Paulo: Martins Fontes, 2000. (Coleção a);

Metodologia Especificar os recursos de tecnologias da informação e comunicação que serão utilizados para alcançar cada objetivo	Plataforma Moodle: fóruns, glossários de termos relativos a cada movimento artístico Vídeos Leituras e estudos dirigidos de textos selecionados para cada unidade da disciplina
Avaliação	As atividades serão avaliadas com leituras de textos, elaboração de glossário pelos alunos, estudo dirigido, filmes indicados pelo professor, e a avaliação final : uma releitura
Registro de Frequência	A frequência será registrada pelo envio das atividades entregues no prazo através do Moodle.

* Plano de ensino elaborado conforme a Resolução Normativa 140/2020/CUn.



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Design e Expressão Gráfica
Curso de Graduação em Animação



Plano de Ensino e Matriz Instrucional – Não Presencial – 2020.1

Código: EGR7108		Nome da disciplina: Desenho Aplicado	
Pré-requisito: -----		Equivalência: EGR5120	Ofertada ao curso: Animação
Nome do professor: Clovis Geyer		E-mail do professor: clovis.geyer@ufsc.br	
Tipo: obrigatória	Carga horária semestral:72	Créditos teórico/prático: 20	Período: 52
Ementa	Desenvolvimento da expressão gráfico-plástica e da gramática visual (sintaxe). O desenho como expressão de sentimentos e conceitos. As ferramentas de desenho. A representação através das formas naturais e artificiais. Percepção e composição das estruturas formais. Desenvolver o movimento e estrutura no desenho de personagens, proporções em alturas de cabeça e estilos da ilustração realista e de humor, anatomia comparada aplicados na criação e elaboração de desenhos animados 2D e 3D		
Objetivos da Disciplina	Capacitar o aluno no desenvolvimento das suas aptidões e na estrutura do desenho de personagens em movimento e inseridos em um cenário.		

Conteúdo Programático	<p>I – Fundamentos básicos do desenho. Uso dos materiais. Formas de organização e apresentação dos trabalhos. Técnicas e procedimentos básicos. Estudos de enquadramento, proporção e perspectiva cônica.</p> <p>II – Anatomia no desenho humano e de humor O corpo humano e suas especificidades Estudo de expressões O estudo do movimento e posições</p> <p>III – Inserindo o indivíduo em um cenário Desenvolvendo o mesmo cenário em diversos ângulos Criando uma página de HQ com variações de planos</p>
Metodologia	<p>Síncrona: serão utilizados 30% do tempo de uma aula presencial para uma webconferência com os alunos utilizando-se de plataformas que permitam ao professor compartilhar seu desktop com sequência de imagens exemplificando os conteúdos expostos, assim como compartilhar sua atividade de desenhar em uma Cintiq demonstrando, online o processo do desenho, o restante do tempo, também será online a disposição dos alunos que queiram compartilhar seus trabalhos e receber uma avaliação e correção de seus desenho já durante a aula.</p> <p>Assíncrona: Serão disponibilizados no Moodle as aulas gravadas e editadas, assim como os arquivos demonstrados em aula, em PDF ou PPT. As atividades serão lançadas semanalmente para os alunos enviarem e serem avaliados pelo professor com retorno via email.</p>
Avaliação	<p>Trabalhos lançados no Moodle semanalmente: 12 trabalhos de 0,5 pontos totalizando seis, trabalho final (um stoyboard, três páginas) valendo 4 pontos Trabalhos não entregue serão avaliados com zero Trabalhos entregues fora do prazo – 50% da nota original</p>
Registro de Frequência	A AVALIAÇÃO DA FREQUÊNCIA DO ESTUDANTE PODE SERÁ CONTABILIZADA PELA ENTREGA DOS TRABALHOS DESENVOLVIDOS DURANTE O SEMESTRE.
Bibliografia	Será disponibilizada no Moodle a cada encontro

Matriz Instrucional – Cronograma

Tópico/tema e carga horária	Conteúdos	Objetivos de aprendizagem	Recursos didáticos	Atividades e estratégias de interação	Avaliação e feedback
Módulo I desenho de Anatomia (seis aulas) Horas 09:00. Síncronas	Apresentação do programa – Desenho Aplicado à animação Desenho de anatomia, estrutura do corpo humano Estudo do rosto humano e suas proporções Mãos e pés, esquema estrutural Anatomia comparada do desenho proporcional com o de humor	Conhecer o corpo humano e suas proporções, expressões faciais e corporais	Aulas por webconferência, demonstração online de arquivos de imagens, com o professor desenhando em tempo real em uma Cintiq no photoshop, apresentação de arquivos em PDF ou PPT	Desenhando em tempo real com assistência remota do professor durante o encontro por webconferência	Cada aula corresponde a um trabalho a ser avaliado pelo professor e valendo nota
Módulo II desenho de Humor (seis aulas) Horas 09:00. Síncronas	Estilos de desenho de humor O movimento do personagem Percepção e composição das estruturas formais. Desenvolvendo o desenho em perspectiva Desenvolvendo o mesmo cenário em diversos ângulos Desenvolvendo o Storyboard	Conhecer o desenho de humor, inserir em um ambiente e técnicas de storyboard	Aulas por webconferência, demonstração online de arquivos de imagens, com o professor desenhando em tempo real em uma Cintiq no photoshop, apresentação de arquivos em PDF ou PPT	Desenhando em tempo real com assistência remota do professor durante o encontro por webconferência	Cada aula corresponde a um trabalho a ser avaliado pelo professor e valendo nota. Começo da atividade do trabalho final

Código: EGR 7109	Disciplina: TEORIA DA COR		
Carga horária semestral: 54 h/a	Teórica: 36 h/a	Prática: 18 h/a	
Pré-requisito: -----	Equivalência: EGR 5110	Ofertada ao curso: ANIMAÇÃO	
Tipo: OBRIGATÓRIA	Fase: 1ª FASE		
Professor: CHRYSTIANNE GOULART IVANÓSKI	E-mail do professor: arq.cgoi@gmail.com		

Ementa	Cor e percepção visual. Processos fisiológicos. Princípios básicos da física da cor. Cor-Luz e cor-pigmento. Esquemas de composição cromática: harmonias e contrastes. Sistemas de cores: CMYK, RGB, HSB, PANTONE, características e usos. A cor em <i>displays</i> . Cor de processo e cor especial. O uso da cor no design. A cor no processo de projeto: conceituação x especificação.
Objetivos da Disciplina	Conhecer e identificar os conceitos relativos à teoria da cor, para aplicação em estudos de composição cromática de projetos de animação.
Conteúdo Programático	<ul style="list-style-type: none"> - Considerações iniciais: conceitos, cor e percepção, processos fisiológicos, história, materiais específicos, cor na Animação; - Cores aditivas e subtrativas = cor-luz e cor-pigmento; - Classificação das cores e o círculo cromático; - Características das cores: matiz, valor e croma; - Harmonização e contraste de cores; - Sistemas de cores (RGB, CMYK, etc.); - Rendering = cor e a representação de texturas e superfícies; - Psicologia das cores; - Cor e cultura: significado e simbologia das cores; - A cor como comunicação; - Estudo de cores em animação: processo e projeto.
Bibliografia	<p><u>BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL:</u></p> <p>ABREU, T.C.; ANDRADE, A.L. O uso da cor no cinema de animação de Tim Burton. Revista Abagrama, Ano 10, Vol.1, São Paulo, 2016. (Download disponível em https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/108967/107440).</p> <p>DEDA, F; <i>et al.</i> Som e cor na animação "o menino e o mundo". Anais Intercom – 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, 2017. (Download disponível em https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-1873-</p>

	<p>1.pdf).</p> <p>GUEDES, G.N.D.; MARTINS FILHO, T.B. A comunicação das cores em Divertida Mente, filme da Disney/Pixar <i>Animation Studios</i>. Anais Intercom – 38º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro – RJ, 2015. (Download disponível em https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2909-1.pdf).</p> <p>IVANÓSKI, C.G. O desenho de personagens em animação – um estudo analítico. Relatório de Pesquisa, Florianópolis, 2019. 52p. (Download disponibilizado no Moodle pela professora).</p> <p>MONTEIRO, B.; MELO, E.M; NEGRÃO, N.P. A cor na animação: uma análise das reações do receptor a partir das evoluções tecnológicas cinematográficas – Monografia. São Paulo: IMESA, 2013. 50p. (Download disponível em https://cepein.femanet.com.br/BDigital/arqTccs/1011340425.pdf).</p> <p>SOUZA JR, M.M.; MARTINS FILHO, T.B. A cor aplicada as Princesas Disney e seus Antagonistas: uma análise do uso das cores nas animações das Princesas Disney com base na teoria cromática. Anais Intercom - 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belém - PA, 2019. (Download disponível em https://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-0823-1.pdf).</p> <p>FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação. 6 ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2011 (Download free disponível em https://www.academia.edu/35752763/PSICODINAMICA_DAS_CORES_EM_COMUNICA%C3%87%C3%83O).</p> <p>PEDROSA, Israel. O universo da cor. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2003. (Download free disponível em https://kupdf.net/download/o-universo-da-cor-israel-pedrosa_5c8a5063e2b6f5be6a811a6a_pdf).</p> <p>FRASER, Tom, BANKS, Adam. O guia completo da cor. São Paulo: Ed. SENAC, 2007. (Download free disponível em https://kupdf.net/download/o-guia-completo-da-corpdf_5b005f3ae2b6f59f0349a1f2_pdf).</p> <p><u>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:</u></p> <p>GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação. São Paulo: AnnaBlume, 2000.</p> <p>AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Cor. Porto Alegre: Bookman, 2009.</p> <p>BARROS, Lílian R.M. A cor no processo criativo. Um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. São Paulo: SENAC, 2006.</p> <p>GONÇALVES, Berenice, PEREIRA, Alice. Fundamentos da cor (CD Room – BU/UFSC). Florianópolis: Ed. da UFSC, 2008.</p> <p>GUIMARÃES, Luciano. As cores na mídia. São Paulo: AnnaBlume, 2003.</p>
--	--

MATRIZ INSTRUCIONAL

Tópico/tema	Conteúdos	Objetivos de	Recursos Didáticos	Atividades e Estrat.	Avaliação e Feedback
-------------	-----------	--------------	--------------------	----------------------	----------------------

carga horária e data**		Aprendizagem		de Interação	
Aula 1 (presencial)	- Introdução à disciplina: considerações sobre a cor e seu uso em animação.	- Conhecer a importância das cores como 'comunicação de sensações visuais'.	- Aula presencial, já realizada.	- Aula teórica expositiva.	- Sem atividade avaliativa.
3h/a – 04/03					
Aulas 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9 (remotas***)	- Considerações sobre cor luz e cor pigmento; - Importância e entendimento do círculo cromático; - Cores primárias, secundárias, terciárias, saturação, valor, matiz, harmonias, contrastes: considerações e sensações visuais em animação; - Análise de cenas de animações.	- Observar, conhecer e aplicar aspectos teóricos principais sobre as cores e seu uso em cenas de animação (personagens e cenários), visando uma hierarquia visual.	- Aula síncrona***; - Aula síncrona gravada e disponibilizada no Moodle; - Conteúdo teórico (arquivo), disponível no Moodle; - Vídeo aula, disponível no Moodle (no feriado).	- Aulas síncronas ***= Explanação do conteúdo, discussão sobre análise de cenas de animação e leitura de textos; chat de dúvidas; - Aulas assíncronas = leitura do conteúdo em arquivo (Moodle); visualização da aula síncrona gravada (Moodle) e execução das atividades, quando solicitadas; - No feriado = aula assíncrona através de vídeo aula, disponibilizada no Moodle.	- Exercícios - desenhos a cores - solicitados e enviados pelo Moodle, até as datas especificadas no sistema (e serem enviados em 2 arquivos PDF, com nome do aluno constando no nome do arquivo) = valendo 2,5 pontos cada arquivo (Entregas na 5ª e 10ª aulas); - Resenhas de 2 textos (que constam na bibliografia), de até 03 folhas, enviadas pelo Moodle, em 2 arquivos PDF (com nome do aluno no nome do arquivo) = valendo 2,5 pontos cada arquivo (Entrega na 6ª e 9ª aulas).
27 h/a - 02, 09, 16, 23, 30/09, 07, 14 e 21/10 (feriado docente****)					
Aulas 10 e 11	- A cor criando efeitos: perspectiva, luz e sombra e texturas; - Análise de cenas de animações.	- Observar e conhecer aspectos teóricos sobre as cores e sua aplicação em cenas, visando alguns efeitos especiais.	- Aula síncrona***; - Aula síncrona gravada e disponibilizada no Moodle; - Conteúdo teórico (arquivo), disponível no Moodle.	Aulas síncronas ***= Explanação do conteúdo e chat de dúvidas; - Aulas assíncronas = leitura do conteúdo em arquivo (Moodle); visualização da aula síncrona gravada (Moodle) e execução das atividades, quando solicitadas.	- Exercícios - desenhos a cores - solicitados e enviados pelo Moodle, até a data especificada no sistema (e serem enviados em 1 arquivo PDF (com nome do aluno constando no nome do arquivo) = valendo 2,5 pontos (Entrega na 12ª aula).
06 h/a – 28/10 e 04/11					

Aulas 12, 13 e 14		- Conhecer e aplicar as teorias sobre psicologia das cores, cor e cultura, a cor como comunicação.	- Aula síncrona***; - Aula síncrona gravada e disponibilizada no Moodle; - Conteúdo teórico (arquivo), disponível no Moodle.	- Aulas síncronas ***= Explanação do conteúdo, chat de dúvidas e apresentação dos trabalhos; - Aulas assíncronas = leitura do conteúdo em arquivo (Moodle); visualização da aula síncrona gravada (Moodle) e execução do trabalho sobre 'cor e cultura'.	- Realização de trabalho (individual ou em dupla) sobre "cor e cultura" (sendo as cores definidas pela professora), devendo ser entregue em arquivo PDF (feito em Word ou Power point – contendo nome do aluno no nome do arquivo) e enviado à professora antes da aula de apresentação do trabalho em aula síncrona (com sorteio da data), valendo 10 pontos.
09 h/a – 11, 18 e 25/11	- Associações às cores: aspectos psicológicos, culturais e de comunicação.				
Aula 15, 16 e 17		- Conhecer e aplicar as considerações sobre o processo de estudo de cores em projetos de animação.	- Aula síncrona***; - Aula síncrona gravada e disponibilizada no Moodle; - Conteúdo teórico (arquivo), disponível no Moodle.	- Aulas síncronas ***= Explanação do conteúdo, chat de dúvidas e apresentação dos trabalhos; - Aulas assíncronas = leitura do conteúdo em arquivo (Moodle); visualização da aula síncrona gravada (Moodle) e execução do trabalho ' estudo de cores'.	- Realização de trabalho (individual) sobre "estudo de cores" (em uma cena de animação existente ou criada, com definição de tema, público, breve narrativa e texto explicativo sobre cada estudo e versão final), devendo ser entregue em arquivo PDF (contendo nome do aluno no nome do arquivo) e enviado à professora antes da aula de apresentação do trabalho em aula síncrona (com sorteio da data), valendo 10 pontos. OBS: O feedback das atividades será feito através de email aos alunos.
09 h/a – 02, 09 e 16/12.	- Estudo de cores para animação: processo e projeto.				
Registro de Frequência	- A frequência do aluno será contabilizada através de sua participação na realização e entrega das avaliações/atividades, solicitadas ao longo do semestre.				



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Design e Expressão Gráfica
Curso de Graduação em Animação



Código: EGR7110		Disciplina: PLÁSTICA	
Carga horária semestral: 54h/a		Teórica: 9h/a	Prática: 45h/a
Pré-requisito: ---		Equivalência: EGR7510 Modelagem (Design)	Ofertada ao curso de: Animação e Design de Produto
Tipo: obrigatória		Oferta - Fase: 1ª fase	
Professor: Josiane Wanderlinde Vieira			E-mail do professor: josiwv@gmail.com
Ementa	Desenho de síntese. As possibilidades de modulação do espaço. Sistemas de ordenação espacial. Síntese formal. Leis da Simetria. Composição bidimensional e tridimensional. A representação das formas naturais e artificiais. Malhas e padrões para construções gráficas. Texturas. Dobraduras e modelagem em materiais diversos.		
Objetivos da Disciplina	<ul style="list-style-type: none">• Desenvolver a capacidade de visualização espacial;• Aperfeiçoar a habilidade manual do aluno;• Praticar o manuseio de diversos materiais de modelagem;• Trabalhar a representação tridimensional de formas irregulares;• Associar a implementação da ideia a criação;• Elaborar formas tridimensionais variadas.		
Conteúdo Programático	<ul style="list-style-type: none">○ Materiais para Modelagem.○ Modelagem em papel, argila e arame (materiais recicláveis e/ou diversos).○ Dobraduras e Cortes (variados tipos de papel).		

<p>Avaliação</p>	<p>PAPEL - (nota X)</p> <p>06 Exercícios das técnicas Modelagem em Papel - constam no Moodle – 3 destes trabalhos, a escolha do(a) aluno(a), somam para a nota em Papel. Enviar fotos dos trabalhos via Moodle – com data limite para entrega.</p> <p>ARGILA - (nota Y)</p> <p>1 peça envolvendo Cordéis e Placas</p> <p>1 peça envolvendo Escultura Livre (exercício de semelhança e escala, baseado em um objeto materializado – livre escolha)</p> <p>Enviar fotos dos trabalhos via Moodle – com data limite para entrega.</p> <p>Obs.: Os trabalhos em argila não serão queimados neste semestre – se desejarem, queimar num próximo semestre presencial.</p> <p>ARAME - (nota Z)</p> <p>1 palavra em arame (projetar tipografia, tamanho real e executar a peça – apresentar junto dos esboços em foto)</p> <p>1 peça composição em arame (exercício de semelhança e escala, baseada na escultura livre em argila)</p> <p>Enviar fotos dos trabalhos via Moodle – com data limite para entrega.</p> <ul style="list-style-type: none"> • (X+Y+Z)/3 = Média • Todos os trabalhos entregues deverão ser de autoria do aluno, não serão avaliados trabalhos considerados plágio.
<p>Bibliografia</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. GUIGOU, Regina. Oficina de Origami – Apostila. RGR Instituto de Terapias Vibracionais e Oraculares – VIBRATUM (pdf - Moodle) 2. MONTROLL, John. ORIGAMI – Birds and Insects. Dover Publications, INC. Mineola, New York. (pdf -Moodle) 3. BARTKOWSKI, Alii. QUILLED – Mandals. Lark, New York, 2016. ISBN 978-1-4547-1087-5. (pdf - Moodle) 4. BARTKOWSKI, Alii. QUILLED CARDS – 50 Nifty. (pdf - Moodle) 5. MUKERJI, Meenakshi. Marvelous Modular Origami. A K Peters, Ltd. Wellesley, Massachusetts. ISBN 978-1-56881-316-5. (pdf - Moodle) 6. VIDAL, Jean-Jacques; JAMES, Paulo. Ceramicando. ISBN8585642807. Callis Editora, 1997. Número BU: 738 J28c https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/3267630/course/section/1394308/LivroCeramicando.pdf 7. RODRIGUES, Maria Regina. CERAMICA - Artes Visuais Licenciatura - ne@ad – Universidade Aberta do Brasil (UAB) e Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) – Vitória-ES, 2011. https://br.pinterest.com/pin/87538786492998331/ 8. CHAVARRIA, Joaquim. MODELADO. Parramón. Barcelona - Espanha, 2002. ISBN 84-342-2200-0. (pdf - Moodle) 9. FRIGOLA, Dolors Ros. CERÁMICA – Técnicas Decorativas. Parramón. (pdf - Moodle)

	10. PAPER CRAFT. First American Edition, 2015. DK Publishing. Library of Congress. ISBN 978-4654-3943-7, 2015. (pdf - Moodle) 11. Filigrane – Wintermotive. BASTELWELT - Sonderheft, MB795. (pdf - Moodle) 12. Arame com Claudia Lente - https://www.claudia-lente.com/ 13. Arame com Heitor Vinícius – https://www.youtube.com/watch?v=96N763DvK4g 14. Arame com Kendra Haste – https://www.youtube.com/watch?v=kdFzC7nwag
--	---

Matriz Instrucional - Cronograma

Tópico/tema carga horária e data	Conteúdos	Objetivos de Aprendizagem	Recursos Didáticos	Atividades e Estrat. de Interação	Avaliação e Feedback
1 - Introdução da disciplina 2h assíncronas 1h30 síncronas 31/08	<ul style="list-style-type: none"> Plano de ensino Cronograma Esclarecimentos de reajustes na disciplina Materiais: Papel, Argila e Arame 	Conhecer as dinâmicas da disciplina não presencial Rever Plano da disciplina (visto em março) Verificar cronograma Introdução Plasticidade dos materiais	No Ambiente Moodle - Textos em PDFs - Audios explicativos - Videoconferência (primeira metade da aula agendada) Chat para dúvidas.	Participar videoconferência. Ler os textos. Ouvir os audios. Pesquisar sobre Papéis material no Moodle.	Participação/ciente da Videoconferência. Postagem de foto e nome completo (link Moodle).
2 – MODELAGEM EM PAPEL Origami Figurativo e Modular, e Quilling	<ul style="list-style-type: none"> Plasticidade do Papel Origami Figurativo e Modular Quilling 	Explorar a plasticidade do material Papel Exercitar dobras, vincos e montagens Explorar tiras de Papel	No Ambiente Moodle - Textos em PDFs - Audios explicativos - Vídeos explicativos	Assistir videoaula. Ler os textos. Pesquisar materiais sobre Papéis no Moodle	Participação/ciente da Videoconferência. Fotografar os trabalhos práticos (máximo 2 fotos de

2h assíncronas 1h30 síncronas 07/09			- Videoaula - Videoconferência (primeira metade da aula agendada) Materiais de modelagem em Papel. Chat para dúvidas.	Realizar os trabalhos práticos.	cada técnica).
3 - MODELAGEM EM PAPEL Papercraft e Pop Up 2h assíncronas 1h30 síncronas 14/09	<ul style="list-style-type: none"> Papercraft Pop Up 	Explorar a plasticidade do material Papel, através das técnicas mencionadas Exercitar vincos, cortes, dobras, colagens, e montagens	No Ambiente Moodle - Textos em PDFs - Audios explicativos - Vídeos explicativos - Videoaula - Videoconferência (primeira metade da aula agendada) Materiais de modelagem em Papel. Chat para dúvidas.	Assistir videoaula. Ler os textos. Pesquisar materiais sobre Papéis no Moodle. Realizar os trabalhos práticos.	Participação/ciente da Videoconferência. Fotografar os trabalhos práticos (máximo 2 fotos de cada técnica).
4 - MODELAGEM EM PAPEL Cortes e Kirigami 2h assíncronas 1h30 síncronas	<ul style="list-style-type: none"> Cortes Kirigami 	Explorar a plasticidade do material Papel, através das técnicas mencionadas Exercitar cortes, dobras e montagens	No Ambiente Moodle - Textos em PDFs - Audios explicativos - Vídeos explicativos - Videoaula	Assistir videoaula. Ler os textos. Pesquisar materiais sobre Papéis no Moodle. Realizar os trabalhos	Participação/ciente da Videoconferência.. Fotografar os trabalhos práticos (máximo 2 fotos de cada técnica).

21/09			- Videoconferência (primeira metade da aula agendada) Materiais de modelagem em Papel. Chat para dúvidas.	práticos.	
5 – MODELAGEM EM PAPEL Acabamentos	Revisão das técnicas e atividades para acabamentos.	Explorar a plasticidade do material Papel, através das técnicas trabalhadas Revisar e ver da necessidade de maiores acabamentos.	No Ambiente Moodle - Textos em PDFs - Audios explicativos - Vídeos explicativos - Videoaula - Videoconferência (primeira metade da aula agendada) Chat para dúvidas.	Assistir videoaula. Ler os textos. Pesquisar materiais sobre Papéis no Moodle. Realizar os trabalhos práticos.	Participação/ciente da Videoconferência. Organizar as fotos dos trabalhos (máximo 2 fotos de cada técnica).
2h assíncronas 1h30 síncronas 28/09					
6 – PRAZO MÁXIMO ENVIO DE TODOS OS TRABALHOS EM PAPEL (FOTOS)	Encerra modelagem em Papel	Organizar os registros dos trabalhos em Papel Encerrar os trabalhos em Papel	No Ambiente Moodle - Links de envio dos materiais Chat para dúvidas.	Revizar os trabalhos práticos. Enviar materiais (Moodle).	Data limite para envio dos trabalhos em Papel – postar nos links Moodle (máximo 2 fotos de cada técnica). Comunicar quais serão os 3 trabalhos para a avaliação Papel (Chat).
3h30 assíncronas 05/10					

7 - MODELAGEM EM ARGILA Introdução e Preparo da Bancada, Materiais e Ferramentas	<ul style="list-style-type: none"> • Plasticidade da Argila • Livro Ceramicando • Bancada para Modelar Argila 	<p>Pesquisar sobre a plasticidade do material Argila</p> <p>Adquirir e preparar a bancada de trabalho para modelar a Argila</p> <p>Preparar os materiais e ferramentas</p>	<p>No Ambiente Moodle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Livro Ceramicando - Textos em PDFs - Audios explicativos - Vídeos explicativos - Videoaula - Videoconferência <p>(primeira metade da aula agendada)</p> <p>Chat para dúvidas.</p>	<p>Assistir videoaula.</p> <p>Ler o livro e os textos.</p> <p>Pesquisar materiais sobre Argila no Moodle.</p> <p>Organizar bancada de trabalho, materiais e ferramentas.</p>	<p>Participação/ciente da Videoconferência.</p> <p>Enviar foto da sua bancada de trabalho, com materiais e ferramentas de modelagem em Argila (link Moodle).</p>
2h assíncronas 1h30 síncronas 12/10					
8 - MODELAGEM EM ARGILA Cordéis e Placas	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica de Cordéis • Técnica de Placas 	<p>Explorar a plasticidade do material Argila.</p> <p>Esboçar ideias.</p> <p>Estar atento(a) a preparação da massa, a colagem e aos limites que o material impõe.</p> <p>Modelar uma peça em Argila que envolva Cordéis e Placas.</p>	<p>No Ambiente Moodle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textos em PDFs - Audios explicativos - Vídeos explicativos - Videoaula - Videoconferência <p>(primeira metade da aula agendada)</p> <p>Bancada, com ferramentas de modelagem em Argila</p> <p>Chat para dúvidas.</p>	<p>Assistir videoaula.</p> <p>Ler o livro e os textos.</p> <p>Pesquisar materiais sobre Argila no Moodle.</p> <p>Utilizar bancada de trabalho, materiais e ferramentas.</p> <p>Realizar o trabalho prático.</p>	<p>Participação/ciente da Videoconferência.</p> <p>Fotografar o trabalho prático (máximo 2 fotos).</p>
2h assíncronas 1h30 síncronas 19/10					
9 - MODELAGEM EM	<ul style="list-style-type: none"> • Escultura livre 	Explorar a plasticidade			

ARGILA Escultura Livre 2h assíncronas 1h30 síncronas 26/10	<ul style="list-style-type: none"> Modelar peça semelhante - ampliação ou redução. 	do material Argila – Esboçar a peça Escultura Livre	No Ambiente Moodle - Textos em PDFs - Audios explicativos - Vídeos explicativos - Videoaula - Videoconferência (primeira metade da aula agendada) Bancada, com ferramentas de modelagem em Argila Chat para dúvidas.	Assistir videoaula. Ler os textos. Pesquisar materiais sobre Argila no Moodle. Utilizar bancada de trabalho, materiais e ferramentas. Realizar o trabalho prático.	Participação/ciente da Videoconferência. Fotografar o trabalho prático (máximo 2 fotos).
		Modelar uma peça em Argila que envolva Escultura Livre - escolher um objeto do cotidiano e refaze-lo em Argila com tamanho diferente do original (escala)			
10 - MODELAGEM EM ARGILA Acabamentos 2h assíncronas 1h30 síncronas 02/11	Revisão das técnicas e atividades para acabamentos. Solucionar rachaduras.	Explorar a plasticidade do material Argila. Revisar e ver da necessidade de maiores acabamentos. Conferir secagem e limites do material.	No Ambiente Moodle - Textos em PDFs - Audios explicativos - Vídeos explicativos - Videoaula - Videoconferência (primeira metade da aula agendada) Bancada, com ferramentas de modelagem em Argila Chat para dúvidas.	Assistir videoaula Ler os textos. Pesquisar materiais sobre Argila no Moodle. Utilizar bancada de trabalho, materiais e ferramentas. Revizar os trabalhos práticos.	Participação/ciente da Videoconferência. Fotografar os trabalhos práticos (máximo 2 fotos de cada trabalho).
	Secagem da Peça				

11 - PRAZO MÁXIMO ENVIO DOS TRABALHOS EM ARGILA (FOTOS)	Encerra modelagem em Argila	Encerrar os trabalhos em Argila. Organizar os registros dos trabalhos em Argila (Fotos).	No Ambiente Moodle - Links de envio dos materiais Chat para dúvidas.	Enviar fotos das 2 peças em Argila (Moodle).	Data limite para envio dos trabalhos em Argila – postar nos links Moodle (máximo 2 fotos de cada trabalho).
3h30 assíncronas 09/11					
12 - MODELAGEM EM ARAME Introdução e Palavra Em Arame	<ul style="list-style-type: none"> • Plasticidade do Arame • Caligrafia em Barbante e em Arame • Modelar em Arame 	Explorar a plasticidade do material Arame. Esboçar ideias em grafite. Materializar em barbante. Finalizar modelando com arame. Exercitar dobras, moldagens e torções. Registrar as etapas (foto). Adquirir barbante, arame e alicates.	No Ambiente Moodle - PDFs - Audios explicativos - Vídeos explicativos - Videoconferência (primeira metade da aula agendada) Bancada, com ferramentas de modelagem em Arame. 1 mt barbante 1 mt arame Chat para dúvidas.	Pesquisar materiais sobre Arame no Moodle. Realizar o trabalho prático.	Participação/ciente da Videoconferência. Fotografar o trabalho prático (todas as etapas – máximo 2 fotos).
2h assíncronas Até 1h30 síncronas 16/11					
13 - MODELAGEM EM ARAME Escultura Livre	<ul style="list-style-type: none"> • Escultura livre • Modelar peça semelhante - ampliação ou redução. 	Explorar a plasticidade do material Arame. Modelar uma peça em	No Ambiente Moodle - PDFs	Pesquisar materiais sobre Arame no Moodle.	Participação/ciente da Videoconferência. Fotografar o trabalho

2h assíncronas Até 1h30 síncronas 23/11	<ul style="list-style-type: none"> Se basear na escultura de argila 	Arame - refazer a escultura de Argila, em Arame, com tamanho diferente do original e da peça de Argila (escala)	- Audios explicativos - Vídeos explicativos - Videoconferência (primeira metade da aula agendada) Bancada, com ferramentas de modelagem em Arame. Chat para dúvidas.	Realizar o trabalho prático.	prático (máximo 2 fotos).
14 - MODELAGEM EM ARAME Acabamentos 2h assíncronas Até 1h30 síncronas 30/11	Revisão das peças e acabamentos.	Explorar a plasticidade do material Arame. Revisar e ver da necessidade de maiores acabamentos.	No Ambiente Moodle - PDFs - Audios explicativos - Vídeos explicativos - Videoconferência (primeira metade da aula agendada) Bancada, com ferramentas de modelagem em Arame. Chat para dúvidas.	Pesquisar materiais sobre Arame no Moodle. Revisar os trabalhos práticos.	Participação/ciente da Videoconferência. Fotografar o trabalho prático (todas as etapas – máximo 2 fotos).
15 - PRAZO MÁXIMO ENVIO DOS TRABALHOS EM ARAME (FOTOS)					
	Encerrar modelagem em Arame.	Encerrar os trabalhos em Arame. Organizar os registros dos trabalhos em	No Ambiente Moodle - Links de envio dos materiais.	Enviar fotos das 2 peças em Arame (Moodle).	Data limite para envio dos trabalhos em Arame – postar nos links (Moodle - máximo

3h30 assíncronas 07/12		Arame (Fotos).	Chat para dúvidas.		2 fotos de cada trabalho).
MÉDIAS PUBLICADAS					
16 – RECUPERAÇÃO	Avaliação SOMENTE para Alunos(as) em Recuperação.	Avaliar alunos(as) que não alcançaram a nota mínima para aprovação (6.0).	No Ambiente Moodle Revisar todo o conteúdo do semestre.	Aplicar Avaliação Enviar foto até as 24h de hoje – link Moodle	No Moodle postar a atividade referente a Recuperação.
3h30 assíncronas 14/12	Encerra o semestre letivo.				
Registro de Frequência	<p>Em respeito a situação atípica que estamos vivendo, abro mão da frequência, bastando os alunos cumprirem com todos os critérios estabelecidos neste plano de ensino, bem como com atenção as datas do cronograma de atividades da disciplina, cumprindo com os prazos de entrega de TODOS os trabalhos.</p> <p>Obviamente o plano poderá ter alterações/adaptações no decorrer do semestre.</p>				

* Plano de ensino elaborado conforme a Resolução Normativa 140/2020/CUn.



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Design e Expressão Gráfica
Curso de Graduação em Animação



Código: EGR7113		Nome da disciplina: SEMIÓTICA		X	OBRIGATÓRIA
Nome do professor: RICHARD PERASSI LUIZ DE SOUSA			E-mail: richard.perassi@ufsc.br ou richard.perassi@uol.com.br		
Ofertada ao curso: ANIMAÇÃO			54 HORAS/AULA (TEÓRICAS)		Período: 1ª FASE
Tópico/tema e carga horária	Conteúdos	Objetivos de aprendizagem	Recursos didáticos	Atividades e estratégias de interação	Avaliação e feedback
CONCEITOS BÁSICOS, ELEMENTOS PRÉ-SEMIÓTICOS. 12 HORAS/AULA: MÊS DE SETEMBRO 03, 10, 17, 24.	Relação entre Semiótica e Design. Linguagens e modos de codificação. Informação e conhecimento estético.	Apresentar conceitos, argumentos e aplicações básicas de informações e conhecimentos pré-semióticos.	1) livros e textos digitais; (2) Conjuntos de telas digitais, com textos escritos e imagens, em progressão lógica;	De maneira síncrona, o diálogo com os estudantes deve ocorrer durante o tempo destinado à disciplina na grade de horários do curso, com recurso de videoconferência (<i>Google Meet</i>), que serão gravadas e disponibilizadas para acesso assíncrono.	A qualidade na composição e na apresentação de textos com exercícios de leitura e interpretação semiótica de imagens relacionadas com Design, sejam produtos de comunicação e figuras de projetos ou produtos, é um item de avaliação. A qualidade da interação com o conteúdo da disciplina, que é observada na exposição de dúvidas e
APRESENTAÇÃO DAS TEORIAS SEMIÓTICAS 03 HORAS/ AULA: MÊS DE OUTUBRO 01.	Apresentação de tópicos de História e teorias Linguística e Semiótica, enfatizando o estudo de imagens nas teorias Americana e Francesa.	Apresentar fundamentos e aplicações básicas de Semiótica.	(3) produtos audiovisuais de curta duração;		
3- SEMIÓTICA AMERICANA.	Semiótica Americana, teoria peirceana, conceitos e aplicações.	Apresentar fundamentos e aplicações básicas de Semiótica Americana.	(4) indicação de endereços eletrônicos para acesso <i>online</i> a materiais didáticos.		
09 HORAS/AULA:					

MÊS DE OUTUBRO 08,15,22.	Apresentações e exercícios.		De maneira assíncrona, o diálogo com os estudantes deve ocorrer através de fóruns digitais da plataforma <i>Moodle</i> e comunicação por <i>e-mails</i> .	consequentes perguntas, na manifestação de curiosidades e ideias e no cumprimento de tarefas e prazos também é item de avaliação. Haverá ainda uma avaliação do processo com envio de questionário aos estudantes, sobre a experiência no processo de interação a distância. O que for apurado nas respostas influenciará na avaliação individual dos itens anteriores.
4- AVALIAÇÃO DO PROCESSO PEDAGÓGICO.	Encaminhamento, coleta, apreciação e discussão e resposta às atividades desenvolvidas.	Realizar a avaliação do processo de aprendizagem do tópico Semiótica Americana.		
06 HORAS/AULA: OUTUBRO E NOVEMBRO 29, 05.				
5= SEMIÓTICA FRANCESA.	Semiótica Francesa, teoria greimasiana, conceitos e aplicações. Apresentações e exercícios.	Apresentar fundamentos e aplicações básicas de Semiótica Francesa.		
09 HORAS/AULA: MÊS DE NOVEMBRO 12,19,26.				
6- AVALIAÇÃO DO PROCESSO PEDAGÓGICO E FINALIZAÇÃO.	Encaminhamento, coleta, apreciação e discussão e resposta às atividades desenvolvidas.	Realizar a avaliação do processo de aprendizagem do tópico Semiótica Francesa.		
09 HORAS/AULA: MÊS DE DEZEMBRO 03,10,17.				
Registro de Frequência				
A frequência individual é considerada na observação dos acessos de cada estudante no ambiente <i>Moodle</i> disponível para a disciplina. Com exceção do plano da disciplina e outros documentos básicos ou livros digitais, os materiais de estudo são postados semanalmente. O último material postado é comentado na semana seguinte. Assim, no prazo de uma semana os estudantes devem acessar o ambiente virtual da disciplina, como registro de interesse e participação na disciplina.				



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Expressão Gráfica

Código: EGR 7190		Nome da disciplina: Ilustração Digital		X	obrigatória		optativa
Nome do professor: Gabriel de Souza Prim				E-mail do professor: gabriel.prim@ufsc.br			
Ofertada ao curso: Design de Animação				Carga horária semestral: 72 horas		Período: 2020.1	
Tópico/tema e carga horária	Conteúdos	Objetivos de aprendizagem	Recursos didáticos	Atividades e estratégias de interação		Avaliação e feedback	
Conceitos básicos sobre imagens digitais	<ul style="list-style-type: none">Dados matriciais (raster) e vetoriaisFormatos e aplicações das imagens digitais	Dominar os conceitos e fatores tecnológico atrelados à representação de produtos, personagens e cenários. Ilustração realizada em meio digital. Ilustração Vetorial e Pintura digital.	<ul style="list-style-type: none">Aula síncrona sobre conceitos de imagem vetorial e imagem rasterizada. Fatores tecnológicos de arquivos de imagem digital	<ul style="list-style-type: none">Assistir à aula ao vivo (live youtube) com interação por chat.		<ul style="list-style-type: none">Participação na aula em formato de live. O discente que assistir a gravação não terá prejuízo na avaliação.	
16 horas							
Técnicas e recursos de composição de imagens vetoriais	<ul style="list-style-type: none">Formas geométricasCurvas bezierOperações com textoVetorização de imagens rasterizadas	Dominar as técnicas ilustração digital por meio de imagens vetoriais.	<ul style="list-style-type: none">Videoaula: Introdução ao Illustrator. Interface, imagem vetorial e ferramentas básicas de ilustração vetorial.Software: Adobe Illustrator	<ul style="list-style-type: none">Assistir à videoaulaInteração coletiva em sala de videoconferência com compartilham		<ul style="list-style-type: none">Atividade com Entrega no Moodle,Feedback individual em curto vídeo gravado sobre	
28 horas							

			<ul style="list-style-type: none"> • Videoaula: Textos, Pathfinder e Shapebuilder. • Videoaula: Vetorização de Imagens. • Videoaula: Deformando Textos e Objetos. 	nto de tela para sanar dúvidas.	atividade entregue
Técnicas e recursos de pintura digital para imagens rasterizadas	<ul style="list-style-type: none"> • Pincéis • A cor em mídia digital • Noções básicas de composição para pintura digital • Finalização de Arquivos Digitais de Animação: Matte Painting e composição de arquivos renderizados 	Dominar as técnicas ilustração digital por meio de pintura digital. Criação de cenários, geração de alternativas, ambientação. Pré-produção: geração da ideia, escolha da técnica, busca de referencial e rough;	<ul style="list-style-type: none"> • Videoaula: Fundamentos da Imagem Digital Rasterizada • Software: Adobe Photoshop • Videoaula: Pincéis e Mesclando de Cores • Videoaula: A cor na ilustração digital • Videoaula: Noções básicas de composição • Videoaula: Storytelling na Ilustração Digital • Videoaula: Matte Painting • Videoaula: Composição de Imagens Renderizadas 	<ul style="list-style-type: none"> • Assistir à videoaula • Interação coletiva em sala de videoconferência com compartilhamento de tela para sanar dúvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atividades com Entrega no Moodle. • Feedback individual em curto vídeo gravado sobre atividade entregue
28 horas					
Estratégias de Interação e feedback: Apresentação do conteúdo em vídeo aula. Interação coletiva em sala de videoconferência com compartilhamento de tela para sanar dúvidas com antecedência ao prazo de entrega das atividades. Feedback individual em vídeo gravado com duração de no máximo um minuto sobre atividade entregue.					